

DIABLO®

EXPANSION SET

LORD OF DESTRUCTION

Copyright © 2001–2002 de Blizzard Entertainment. Todos os direitos reservados.

O uso deste produto de software está sujeito aos termos do Contrato de Licença de Usuário Final incluso. Você precisa aceitar esse Contrato antes de usar o produto. O uso da rede de jogo online da Blizzard, o Battle.net, está sujeito à aceitação do Contrato de Termos de Uso do Battle.net.

Lord of Destruction é marca de titularidade e Battle.net, Blizzard Entertainment, Brood War, Diablo, StarCraft e Warcraft são marcas registradas ou de titularidade de Blizzard Entertainment nos EUA e/ou outros países. Windows é marca registrada da Microsoft Corporation. Pentium é marca registrada da Intel Corporation. Dolby e o símbolo do duplo D são marcas de titularidade de Dolby Laboratory.

Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos proprietários.



Usa Bink Video. Copyright © 1997–2001 de RAD Game Tools, Inc.



E N T E R T A I N M E N T

Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92623 – EUA

SUPORTE TÉCNICO

De segunda a sexta-feira, das 14h às 20h
R. Said Aiach, 305
São Paulo – SP
04003-020
Tel.: (11) 3889-5841

*Assim falou o Errante, conhecedor de aflições e
de matanças cruéis:*

*A cada amanhecer, eu me levanto sozinho,
afogado em antigos sofrimentos. Infeliz e
privado da minha terra natal, tive a minha
mente agrilhoadada. Por muitos anos, permaneci
escondido no abrigo da terra, profundamente
enterrado sob a rocha. De lá me dirigi,
degradado e trêmulo de frio, para a superfície.
Busquei a prisão do meu nobre conterrâneo. A
dor é uma companheira cruel para alguém que
não pode se dar ao luxo de ter muitos amigos,
e o caminho do exílio acompanha este espírito
desafortunado.*

*E assim este mundo, dia após dia, está se
desfazendo e se desintegrando. Os governantes
estão mortos, privados de alegria; bandos de
guerreiros jazem orgulhosos junto à muralha.
A guerra destruiu alguns e levou-os embora;
um homem pesaroso escondeu um deles
profundamente dentro de um túmulo. Assim, o
criador de homens devastou este local de
moradia, até que as antigas obras de gigantes
ficaram vazias, sem o ruído de seus habitantes.*

*Assim disse o Errante, recolhido em secretas
meditações.*

*O reino da terra está repleto de misérias, e o
decreto das Parcas mudará o curso dos céus.*

Inspirado em O Errante (anônimo), do livro Exeter, século X.



* SUMÁRIO *

PARA COMEÇAR (PC)	6
REQUISITOS DO SISTEMA.....	6
INSTALAÇÃO DO DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION	7
PARA COMEÇAR (MAC)	8
REQUISITOS DO SISTEMA.....	8
INSTALAÇÃO DO DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION	8
○ QUE HÁ DE NOVO NA EXPANSÃO?	9
PARA JOGAR O DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION.....	11
A VINDA DO SENHOR DA DESTRUIÇÃO	16
○ ÚLTIMO TESTAMENTO DE ORD REKAR.....	16
AS ASSASSINAS	18
CARACTERÍSTICAS E CAPACIDADES.....	19
HABILIDADES DAS ASSASSINAS	20
ARTES MARCIAIS	20
DISCIPLINAS DA SOMBRA	21
ARMADILHAS.....	23
OS DRUÍDAS	25
HABILIDADES DOS DRUÍDAS	26
ELEMENTAIS	26
MUDANÇA DE FORMA.....	27
INVOCACÃO	28
ÍTEMS	31
MONSTROS	34
REANIMATED HORDE (HORDA REANIMADA).....	34
DEATH MAULERS (ESMAGADORES MORTAIS)	34
IMPS (DIABRETES).....	35
PUTRID DEFILERS (PROFANADORES PÚTRIDOS)	35
SUCCUBI (SÚCUBOS)	36
CRÉDITOS	37
GARANTIA	42
REFERÊNCIA RÁPIDA	47
CONTROLES BÁSICOS DO JOGO	47
CONTROLES CONFIGURÁVEIS	47

PARA COMEÇAR (PC)

REQUISITOS DO SISTEMA

Computador: O Diablo® II: Lord of Destruction precisa de um computador IBM® PC ou 100% compatível com um processador Pentium® 233 MHz ou superior. O seu computador deve ter pelo menos 64 megabytes de RAM. Mais RAM pode ser necessária para usar os recursos gráficos avançados do Diablo II: Lord of Destruction.

Sistema operacional: Você precisa do Windows® 95, Windows 98, Win ME, Windows NT 4.0 (com o Service Pack 5) ou Windows 2000 (rodando com privilégios de administrador local) para jogar o Diablo II: Lord of Destruction em seu sistema.

Controles: Um teclado e um mouse 100% compatíveis com Microsoft® são necessários. O Diablo II: Lord of Destruction não é projetado para funcionar com gamepads ou joysticks.

Unidades de disco: Uma unidade de CD-ROM de velocidade 4X e um disco rígido são necessários. Para jogar o Diablo II: Lord of Destruction, você precisa ter a instalação multijogador do Diablo II já em seu disco rígido (950 MB), além da instalação do Diablo II: Lord of Destruction (550 MB). Portanto, um total de 1,5 GB de espaço deve estar disponível em seu disco rígido para a instalação de todos os arquivos necessários.

Vídeo: O Diablo II: Lord of Destruction precisa de um monitor SVGA e de uma placa de vídeo compatível com DirectDraw®. Você deve ter o DirectX® 6.1 ou superior instalado em seu sistema para poder jogar. O Diablo II: Lord of Destruction também suporta recursos gráficos avançados quando você está usando uma placa de aceleração 3D compatível com Direct3D® ou Glide®. Para usar esses recursos gráficos avançados, a sua placa 3D deve ter pelo menos 8 megabytes.

Som: O Diablo II: Lord of Destruction funciona com qualquer placa de som compatível com o DirectX 6.1 ou superior. Para tocar a música do jogo, a sua placa de som deve estar configurada para reproduzir áudio digital. Também podem ser usadas algumas placas de som compatíveis com as extensões de som EAX® e EAX2®.

Conectividade multijogador: O acesso ao serviço de jogos online Battle.net® da Blizzard Entertainment requer uma conexão de baixa latência com a Internet, com suporte para aplicativos de 32 bits e velocidade de 28,8 Kbps ou superior. Jogos multijogador em rede local precisam do protocolo TCP/IP.

INSTALAÇÃO DO DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Para instalar o Diabolo II: Lord of Destruction, você precisa ter o Diabolo II original instalado no seu sistema. Se você não tiver instalado o Diabolo II, consulte as instruções de instalação no manual do Diabolo II.

Depois de ter instalado corretamente o Diabolo II original em seu sistema, coloque o disco do Diabolo II: Lord of Destruction em sua unidade de CD-ROM. Se o seu computador tiver o recurso de AutoReprodução habilitado, o menu do programa de instalação do Diabolo II: Lord of Destruction aparecerá automaticamente na tela. Selecione "Upgrade to Diabolo II: Lord of Destruction" (Atualizar para o Diabolo II: Lord of Destruction) na lista para iniciar o processo de instalação. Siga as instruções que aparecem na tela.

Se seu sistema não tiver o recurso de AutoReprodução ativado, abra o ícone "Meu Computador" na área de trabalho, depois selecione a letra que representa a sua unidade de CD-ROM. Dê um duplo-clique no ícone "Setup" e siga as instruções do parágrafo acima.

Se você tiver algum problema com o Diabolo II ou com o Diabolo II: Lord of Destruction, consulte a seção Solução de Problemas (PC) do manual do Diabolo II antes de entrar em contato com o departamento de suporte técnico.

PARA COMEÇAR (MAC)

REQUISITOS DO SISTEMA

Computador: O Diablo II: Lord of Destruction precisa de um computador Mac OS® com um processador G3 ou superior e 64 megabytes de RAM física mais memória virtual (128 megabytes de RAM recomendadas). Jogos multijogador precisam de 128 megabytes de RAM física mais memória virtual.

Sistema operacional: O Diablo II: Lord of Destruction precisa do System 8.1 ou superior.

Controles: Um teclado e um mouse são necessários. Se você tiver um mouse com vários botões, certifique-se de selecionar a opção "Use Multi-Button Mouse" na janela de diálogo inicial do jogo. O Diablo II: Lord of Destruction não é projetado para funcionar com gamepads ou joysticks.

Unidades de disco: Uma unidade de CD-ROM de velocidade 4X e um disco rígido são necessários. Para jogar o Diablo II: Lord of Destruction, você precisa ter a instalação multijogador do Diablo II já em seu disco rígido (950 MB), além da instalação do Diablo II: Lord of Destruction (800 MB). Portanto, um total de 1,75 GB de espaço deve estar disponível em seu disco rígido para instalar todos os arquivos necessários.

Vídeo: O Diablo II: Lord of Destruction precisa que o seu computador suporte uma resolução de 800x600 com 256 cores. O Diablo II: Lord of Destruction também suporta recursos gráficos avançados quando se usa uma placa com suporte para OpenGL (versão 1.1.2 ou acima), Rave ou 3dfx. Para funcionar com esses recursos gráficos avançados, a sua placa 3D precisa ter pelo menos 8 megabytes de RAM.

Som: O Diablo II: Lord of Destruction funcionará com os recursos de som embutidos em qualquer sistema compatível com Mac OS.

Conectividade multijogador: O acesso ao serviço de jogos online Battle.net® da Blizzard Entertainment requer uma conexão de baixa latência com a Internet, com suporte para aplicativos de 32 bits e velocidade de 28,8 Kbps ou superior. Jogos multijogador em rede local precisam do protocolo TCP/IP.

INSTALAÇÃO DO DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Para instalar o Diablo II: Lord of Destruction, você precisa ter o Diablo II original instalado no seu sistema. Se você não tiver instalado o Diablo II, consulte as instruções de instalação no manual do Diablo II.

Depois de ter instalado corretamente o Diablo II original no seu sistema, coloque o disco do Diablo II: Lord of Destruction em sua unidade de CD-ROM. Dê um duplo-clique no ícone do CD do Diablo II e, então, dê um duplo-clique em "Lord of Destruction Installer" (Instalador do Lord of Destruction) para copiar os arquivos de jogo e de sistema necessários para o seu disco rígido.

Se você tiver algum problema com o Diablo II ou com o Diablo II: Lord of Destruction, consulte a seção Solução de Problemas (Mac) do manual do Diablo II antes de entrar em contato com o departamento de suporte técnico.

◉ QUE HÁ DE NOVO NA EXPANSÃO?

O Diablo II: Lord of Destruction contém uma série de novos recursos e aperfeiçoamentos em relação ao Diablo II original:

Duas novas classes de personagens – Comande as forças da natureza como o Druida, ou use de furtividade e astúcia como a Assassina. Cada classe possui 30 novas habilidades exclusivas, que oferecem táticas de jogo totalmente diferentes.

Um novo Ato completo – Explore as misteriosas Barbarian Highlands (Terras Altas dos Bárbaros), combata novos monstros e complete seis missões emocionantes enquanto se aprofunda cada vez mais no mito épico do Diablo. Quer você esteja começando do zero ou prosseguindo com um personagem já estabelecido, derrotar o Diablo no final do Ato IV abre o portal para novas aventuras no Ato V.

Arca de itens aumentada – A arca de itens dobrou de tamanho! Cada personagem da expansão agora pode armazenar duas vezes mais objetos do que antes.

Resolução mais alta – Acessando as “Video Options” (Opções de vídeo), você agora pode escolher entre jogar o Diablo II no modo de 640x480 ou 800x600. (Nota: Jogar o Diablo II com resolução de 800x600 pode reduzir o desempenho do sistema e é recomendado apenas para sistemas com as especificações mais altas.)

Novos tipos de tesouros:

Itens específicos de classe – Essa classe de itens, nova no Diablo II: Lord of Destruction, oferece propriedades e poderes específicos para as sete diferentes classes de personagens.

Itens de conjunto melhorados – Há muitos itens de conjunto novos e fantásticos para ser coletados, conferindo ao portador poderes ainda maiores.

Novos itens inseríveis – Jóias e runas acrescentam ainda mais possibilidades mágicas quando você as insere em itens com locais para encaixe.

Novos itens excepcionais – Jogadores avançados devem ficar atentos para os acréscimos aos itens excepcionais já existentes.

Itens de elite – Essa nova classe de itens é semelhante aos itens excepcionais encontrados nos níveis de dificuldade mais elevados do Diablo II... só que melhores.

Novos itens únicos – Mais de uma centena de antigos artefatos misteriosos, que incluem itens excepcionais e de elite exclusivos, estão só esperando para ser descobertos.

Centenas de novas propriedades mágicas – Itens de todos os níveis podem dispor agora de poderes mágicos maiores e mais diversificados.

Interface de NPCs contratáveis melhorada – Os jogadores agora podem curar NPCs (“non-player characters” – personagens não controlados pelo jogador), além de equipá-los. Além disso, esses NPCs agora ganham os seus próprios pontos de experiência e melhoram as suas habilidades conforme sobem de nível.



Novas fórmulas para o Horadric Cube (Cubo Horádrico) – Inúmeras fórmulas adicionais para o Horadric Cube estão esperando que você as descubra.

Troca de itens – Alterne rapidamente entre dois conjuntos de configurações de arma/escudo (equipamentos usados nas mãos esquerda e direita) com um clique do mouse ou por meio de um atalho de teclado.

Oito novas teclas de atalho para habilidades – Teclas de atalho adicionais dobram o número de habilidades que você pode acessar instantaneamente com um toque em uma tecla.

Ambientes interativos – Construa o seu próprio caminho pelo Ato V destruindo muralhas, barricadas e torres de sítio.

PARA JOGAR O DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

O Diabolo II: Lord of Destruction é mais do que apenas um pacote de expansão padrão. Depois de instalá-lo, você terá acesso a uma quantidade tão grande de novos e emocionantes recursos e de aprimoramentos para o jogo original que se sentirá num jogo completamente novo.

Este manual foi escrito pressupondo-se que você já tenha jogado o Diabolo II original. Se esse não for o caso, recomendamos que você pelo menos leia o manual do Diabolo II a fim de se familiarizar com a terminologia e os conceitos básicos do jogo antes de prosseguir.

Personagens de expansão: Depois de instalar o Diabolo II: Lord of Destruction, você terá a opção de escolher entre dois “tipos de personagens” diferentes – Standard (Padrão) e Expansion (Expansão). [Nota: Isso não é a mesma coisa que as duas novas classes de personagens.] Os personagens padrão são como os que você já conhece do Diabolo II, enquanto os personagens de expansão foram criados especificamente para uso no Lord of Destruction. Você deve estar ciente de alguns detalhes antes de decidir qual tipo de personagem escolher:

- * Com personagens de expansão, você só pode criar jogos ou participar de partidas criadas com a expansão. Você não pode criar jogos do Diabolo II original ou participar deles.
- * Com personagens padrão você não pode usar nenhum dos novos recursos ou modificações encontrados no Diabolo II: Lord of Destruction, nem criar partidas com a expansão ou participar delas. (Elas foram especificamente projetadas para desfrutar de todos os benefícios extras contidos no Diabolo II: Lord of Destruction.)
- * Personagens padrão podem ser permanentemente convertidos em personagens de expansão simplesmente acessando-se a tela “Select Character” (Selecionar personagem), clicando-se no personagem padrão que se deseja converter e, depois, no botão “Convert” (Converter).
- * A conversão de um personagem padrão é um processo unidirecional e irreversível. Uma vez que tenha sido convertido num personagem de expansão, ele nunca mais poderá ser transformado de volta num personagem padrão. Similarmente, depois que um personagem de expansão tiver sido criado, ele nunca poderá ser convertido num personagem padrão.

Recuperação de corpos: Nas configurações de dificuldade Nightmare (Pesadelo) e Hell (Inferno), sempre que o seu personagem morre, ele sofre uma perda de experiência e de moedas de ouro. Em jogos do Diabolo II: Lord of Destruction, se você recuperar o seu corpo no local onde ocorreu a morte, poderá recuperar parte dos pontos de experiência perdidos. Se, no entanto, você escolher “Save and Exit” (Gravar e sair) no jogo atual para reiniciar e recuperar o seu corpo na cidade, não recuperará nada de sua experiência perdida.



Troca de itens: No *Diablo II: Lord of Destruction*, você tem a possibilidade de alternar rapidamente entre dois conjuntos de seleções de armas (isto é, configurações de espaços do inventário para mão direita e esquerda). Para fazer isso, basta abrir a sua tela de inventário e equipar o seu personagem como você faria normalmente. Em seguida, clique numa das duas guias indicadas pelo numeral romano "II" (ou pressione a tecla W) para alternar entre as duas configurações de armas. Agora, equipe o seu personagem com uma arma e um escudo, ou com uma arma de duas mãos ou (para Bárbaros e Assassinas) com um par de armas de uma só mão. Você pode alternar entre as duas configurações de armas a qualquer momento pressionando a tecla W ou clicando na guia da configuração de arma inativa em sua tela do inventário – a configuração inativa é a que aparece sombreada num cinza mais escuro. (Nota: Suas configurações de habilidades dos botões esquerdo e direito do mouse estão associadas às suas duas configurações de armas. Isso permite que você personalize as atribuições de habilidades de seus botões do mouse a fim de complementar a sua configuração de arma atual.)

Lembre-se de que seu personagem deve satisfazer aos requisitos para qualquer arma que você queira dar a ele. Além disso, não se esqueça de que apenas a configuração de arma atualmente selecionada está ativa no equipamento do personagem. Eventuais propriedades mágicas de itens contidos na outra configuração não afetarão o seu personagem até que você os ative. Por exemplo, se você estiver usando a configuração de armas "I", qualquer propriedade mágica de itens da configuração "II" não terá efeito até que você faça desta a sua configuração ativa.

Personagens contratáveis não controlados pelo jogador ("hirelings"): O *Diablo II: Lord of Destruction* oferece algumas modificações empolgantes para os NPCs (personagens não controlados pelo jogador) contratáveis. Esses hirelings (contratados) controlados por computador, que lutam ao seu lado, podem ser contratados entre NPCs específicos na maioria das "cidades" – os pontos de partida seguros em cada Ato – ou são dados gratuitamente como recompensa ao fim de certas missões. No *Diablo II* original, eles acompanhavam o seu personagem e o ajudavam a matar monstros, mas você não interagia diretamente com eles. No *Diablo II: Lord of Destruction*, você pode aumentar a eficiência deles em combate e ajudar seu desenvolvimento de diversas maneiras. (Nota: Esses novos recursos especiais só se aplicam a NPCs contratados e a assistentes ganhos como recompensas. Criaturas invocadas não estão sujeitas a essas melhorias.)

- * **Atributos e experiência:** Os contratados no *Diablo II: Lord of Destruction* vêm com seu próprio conjunto de atributos: Força, Destreza, Saúde, Danos, Defesa e Experiência. Quando os contratados matam monstros, eles ganham pontos de experiência. Quando eles ganham pontos de experiência suficientes para alcançar um novo nível, seus atributos melhoram automaticamente. Você também pode melhorar esses atributos fornecendo-lhes equipamentos melhores (veja item a seguir). Lembre-se de que contratados não são simplesmente mercenários pagos; eles são companheiros de aventura, que compartilham totalmente a experiência adquirida por suas habilidades, com você e com o seu grupo, e recebem

uma cota menor de experiência por monstros que você ou o seu grupo matarem.

- * **Equipamento:** Agora você pode abastecer seus contratados com equipamentos como armadura, elmos e armas. Seus contratados precisam atender a todos os requisitos de força, destreza e nível para o item em questão, e as armas devem ser compatíveis com as que eles carregam. Por exemplo, as Rogues (Arqueiras) contratadas no Ato I podem ser equipadas com um Arco de Guerra, mas não com uma Espada Curta, enquanto os Guardas da Cidade do Ato II podem ser equipados com um Voulge, mas não com uma Besta. Para equipar o seu contratado, basta clicar no botão apropriado em seu minipainel ou pressionar a tecla O para trazer o inventário do contratado e a tela de informações. Em seguida, coloque itens nos espaços correspondentes como faria na sua própria tela de inventário.
- * **Cura:** Anteriormente, no Diablo II, se você precisasse curar o seu contratado, tinha de voltar à cidade e visitar o curandeiro local. No Diablo II: Lord of Destruction, porém, você pode curar o seu contratado diretamente, clicando numa poção de cura ou de rejuvenescimento em sua mochila ou em seu cinto e, então, arrastando-a para o retrato de bordas douradas do contratado localizado na parte superior esquerda da tela do jogo. Quando o retrato estiver realçado, clique outra vez para soltar a poção sobre o retrato. Você também pode curar o seu contratado visitando um poço de cura.
- * **Continuidade do contratado:** Os contratados agora estão capacitados a acompanhar você para qualquer um dos vários Atos do jogo. De fato, você pode mesmo completar o jogo inteiro nas três configurações de dificuldade usando apenas o primeiro contratado recebido no Ato I. É possível empregar um novo contratado a qualquer momento, mas apenas um pode estar a seu serviço por vez. Se você quiser substituir o seu contratado atual por um novo, o contratado antigo se aposentará e não estará mais disponível para serviços futuros. Antes de substituir um contratado, abra o inventário dele e remova de lá os itens que desejar manter, caso contrário, você perderá esses equipamentos.

TRÊCHO DO DIÁRIO DO ANCIÃO
AUST DE HARROGATH

3º dia de Monte. Lauda

Minha querida Elora,

Na dez longos anos você foi tirada de Anya e de mim. Em minha mente, ainda vejo seu belo rosto e me lembro dos dias mais felizes que passamos juntos. Conforta-me escrever e imaginar que, de alguma forma, você está lendo isto. Talvez não demore para eu me unir a você na outra vida.

O tempo de nosso povo aqui em Harrogath está chegando ao fim. Recentemente, nossa vidente, Caldra, foi afligida por aterrorizantes visões da nossa ruína. Ontem à noite, toda a aldeia despertou com seus gritos. Quando cheguei à cabana de Caldra, nossa filha Anya já estava lá, confortando-a. Durante a noite, os cabelos negros da vidente haviam se tornado totalmente brancos. Ela estava em delírio quando entrei no aposento, uivando loucamente e arrancando os cabelos em chumacos ensangüentados.

Custou-nos algum tempo para acalmá-la, mas mesmo assim ela parecia apenas uma sombra de quem havia sido antes. Não respondia a nenhum de nós diretamente; seus olhos ficavam algum mundo invisível além do nosso. A curandeira, Malah, veio ajudá-la, mas suas tentativas de curar Caldra foram em vão. Nossa torturada vidente não estava doente do corpo, ela havia claramente enlouquecido.

- 
- * **Morte:** Quando o seu contratado morre, você pode voltar ao capitão mercenário mais próximo e pagar para ter o seu companheiro falecido ressuscitado, ou então contratar um novo. Se você escolher ressuscitar o seu contratado, ele retornará ao seu serviço com todos os atributos, experiência e equipamentos que tinha no momento de sua morte. Se, porém, você decidir empregar um novo contratado, abrirá mão dos serviços do morto e de qualquer equipamento que ele estivesse utilizando. (Nota: Se o seu personagem morrer, seu contratado morrerá também.)

Opções de mapa automático: Existe agora uma opção "Automap Size" (Tamanho do mapa automático) no menu "Automap Options" (Opções de mapa automático) do Diablo II: Lord of Destruction. Essa nova opção permite que você escolha entre ver o mapa como um mapa automático tradicional de tela inteira ou como um "minimapa" em escala reduzida. O minimapa tem cerca de um quarto do tamanho do mapa automático e, quando ativado, é exibido em um dos cantos superiores da tela do jogo. Essa posição pode ser alterada entre o lado esquerdo e direito da tela pressionando-se a tecla de atalho V.

Consertar tudo: Você agora pode consertar todos os seus itens em uso numa única operação. Para fazer isso, vá até o NPC ferreiro mais próximo e selecione "Trade or Repair" (Negociar ou Consertar), como você faria normalmente. Os ferreiros têm os botões habituais para as opções de comprar, vender e consertar itens; nos jogos da Expansão, eles têm também um botão adicional "Repair All" (Consertar tudo). Essa opção permite que você conserte todos os itens que o seu personagem estiver usando no momento numa única operação. Se você mover o cursor sobre esse botão, o texto realçado mostrará o custo do procedimento, e se pressionar o botão, realizará o conserto. (Nota: O botão Repair All só conserta os itens que estiverem em uso. Os itens danificados que o seu personagem não estiver usando precisam ser consertados individualmente.)

Preencher tomo: Pressionando a tecla Shift enquanto clica com o botão direito do mouse num pergaminho que deseja comprar, você adquire automaticamente pergaminhos suficientes para preencher o Tomo do tipo escolhido, existente no inventário de seu personagem.

Monstros de classe Campeão: Você deve se lembrar dos monstros Champion-Class do Diablo II original. Eles aparecem como um grupo de monstros de aparência ligeiramente diferente, mais resistentes do que os monstros normais da mesma espécie. Você pode distinguir imediatamente um monstro de classe Campeão porque o seu nome aparece em letras roxas, quando designado como alvo. O Diablo II: Lord of Destruction oferece vários monstros diferentes desse tipo. Além do Campeão padrão, você pode encontrar os seguintes monstros:

Berserker (Furioso) – Esses monstros foram levados a uma fúria homicida por influência demoníaca. Eles concentram tanta energia em matar qualquer um que vejam que causam danos significativamente maiores do que os demônios normais. Mas, sua ira louca os deixa fisicamente enfraquecidos e, assim, mais fáceis de matar.

Possessed (Possuído) – Alguns demônios foram instilados com espíritos especialmente diabólicos. Esses espíritos dão aos Possuídos um vigor aumentado, à custa do livre-arbítrio dos demônios. Como não são mais donos de sua mente, os Possuídos não podem ser afetados pelas maldições do Necromante.

Fanatic (Fanático) – Fanáticos são monstros que reagiram à sua própria corrupção com tal zelo que estão agora dispostos a fazer qualquer coisa para agradar aos seus mestres malignos. Eles se lançam em qualquer batalha atacando qualquer inimigo com incrível ímpeto e velocidade. Essa ansiedade pelo combate, porém, deixa-os defensivamente descobertos e, se você conseguir evitar a saraivada de golpes desfechada por eles, poderá acertá-los com maior facilidade.

Ghostly (Fantasmagórico) – Certa vez, uma poderosa facção de magos desenvolveu um feitiço para banir um grupo de monstros deste mundo. O uso desse feitiço criou um túnel espiritual entre os Planos permitindo que esses monstros retornassem ao mundo material ao se lançar de volta por esse conduto. Eles são facilmente reconhecíveis por seu corpo translúcido e andar arrastado. Devido à sua natureza incorpórea, os Campeões Fantasmagóricos são mais difíceis de atingir com golpes físicos.

A VINDA DO SENHOR DA DESTRUIÇÃO

*"E uma criança abrigará o Terror em seu peito
quando o coração do homem cair sob as trevas.*

Um Errante passará pelas terras antigas deixando o caos atrás de si.

*Os Três Irmãos serão reunidos e o mundo mortal tremerá diante de seu poder.
E assim foi previsto que os Três, uma vez reunidos, seriam despedaçados novamente –
e o último deles lançaria a vista sobre o monte sagrado. Os prenúncios diziam que
Sua derrota seria ilusória – que a rodada final ainda estava por ser jogada..."*

* * *

*"E agora, por fim, a tempestade avança das terras do sul, e a mão da Destruição
estende-se para desfazer as obras dos Antigos.*

*As ondas do Inferno se erguem – prontas para esmagar as praias do mundo mortal –
para afogar igualmente os culpados e os inocentes."*

– Trecho das Profecias do Último Dia

O ÚLTIMO TESTAMENTO DE ORD REKAR



Eu antes acreditava.

Outros me procuravam em busca de força, pois a minha fé era um pilar na casa dos Anciões. Eu antes acreditava em algo maior do que eu mesmo; acreditava que os fiéis seriam recompensados e o mal seria punido.

Eu acreditava que as Profecias do Último Dia fossem meras superstições, e que, mesmo que elas fossem dignas de algum crédito, como nossos ancestrais acreditavam, os acontecimentos de que falavam nunca viriam a se concretizar no nosso tempo.

Fui um tolo.

Os deuses não revelaram a mim o seu plano divino, e não me abençoaram com o seu apoio. Mas estou certo de um fato terrível: finalmente, as profecias começaram a se cumprir.

Primeiro houve Tristram...

Diablo, o Senhor do Terror, lançou sua sombra sobre o pacato vilarejo e soltou seus servos demoníacos pelos campos. Muitos heróis valorosos se ergueram para desafiar a ira de Diablo e caçaram o senhor dos demônios pelas profundezas da própria terra. Foi apenas pela graça da Luz que eles venceram a hoste mortal de Diablo e arruinaram os seus planos hediondos.

O Senhor do Terror parecia ter sido derrotado, e meu coração encontrou alívio nessa afirmação da minha fé... mas, oh, o pesadelo estava apenas começando.

De alguma forma, o espírito terrível de Diablo sobreviveu e se apossou do próprio herói que o havia abatido. Sob o disfarce do misterioso Errante, Diablo entrou em ação para libertar seus irmãos, Baal e Mephisto, de sua prisão no Oriente.

Da mesma forma que antes, um novo grupo de heróis surgiu para se contrapor aos propósitos sombrios de Diablo. Embora o Senhor do Terror tenha conseguido

libertar seus irmãos, sua reunião foi breve. Os heróis mortais derrotaram Mephisto e caçaram Diabo até as profundezas do inferno. Apenas Baal, o Senhor da Destruição, escapou...

Uma vez mais, parecia que a justiça havia vencido. Cego como eu era, agarrei-me ao caminho dos justos, acreditando que, talvez, tudo por fim estivesse bem... que o pesadelo tivesse dado lugar a um sonho de paz.

Mas a praga do mal persiste, e eu... estou cada vez mais cansado.

Pois o pesadelo começou de novo.

Baal ressurgiu e, atrás dele, marcha o enorme Exército da Destruição. Ele juntou uma legião de demônios que encontram prazer na violência e no caos desenfreado e dirigem-se diretamente para nós... diretamente para a montanha sagrada que nossos ancestrais juraram proteger. É evidente que Baal vem atacar Arreat à procura do Coração do Mundo. E a minha fé, antes inabalável, está agora perturbada em sua própria essência.

As profecias que falavam desse dia por fim se realizaram. A ruína chegou ao nosso mundo.

Como eu disse, meus irmãos, estou cansado. Não tenho dúvida de que o Mal existe. Eu o vi com os meus próprios olhos; eu vi a sua crueldade. Mas não é cruel que os deuses tenham nos dado esperança apenas para frustrar essa esperança repetidamente?

Em minha juventude, tentei me preparar o melhor possível para esse evento. Essa foi, durante certo tempo, a própria razão de minha existência. Mas agora que o momento chegou, sinto-me velho. Sinto medo. Sinto que perdi a minha força.

Confesso que a minha fé já não guia o meu caminho. É com o coração amargurado que me despeço de vocês, meus irmãos. Eu poderia dizer que rezarei por vocês, mas minhas orações cairiam em ouvidos surdos.

Que vocês possam, um dia, encontrar a verdade, e que essa verdade, finalmente, lhes traga a liberdade.

Pesarosamente,



Ord Rekar

Ancião de Harrogath

TRECHO DO DIÁRIO DO ANCIÃO
AUST DE HARROGATH

4º dia de Monteht, Sext

Esta manhã, quando chegou a aurora, eu e os outros Anciões mantínhamos vigília sobre a forma comatosa de Caldra, orando para os Antigos por uma orientação. Então, de forma tão repentina quanto havia começado, sua loucura se foi, ou assim nos pareceu. Ela se sentou ereta na cama, com as mechas ralas de seus cabelos antes tão belos descendo pela camisola: seus olhos pareciam brilhar com uma febril luz interior. Ela parecia mais velha do que qualquer Ancião ali presente.

Ela olhou em volta lentamente, ficando cada um de nós, um por um. Com um ligeiro sorriso, quase sarcástico, sussurrou numa voz fraca: "Baal vem... e a destruição o acompanha como uma tempestade". Desabou, então, sobre a cama e, com um estremecimento, soltou seu último suspiro. Pelos deuses, Elora, enquanto eu ainda respirar, jamais me esquecerei desse terrível presságio.

AS ASSASSINAS

No século III, dois irmãos ganharam destaque entre as fileiras do clã de magos Vizjerei; seus nomes eram Horazon e Bartuc. Ambos eram igualmente poderosos e ambiciosos e ambos estavam fascinados pelo poder que emanava da prática da Mágica Demoníaca; porém, os dois diferiam em sua maneira de encarar o estudo dos demônios. Embora Horazon visse os demônios como uma grande fonte de poder, ele sentia que, para melhor usar esse poder, era preciso subjugar um demônio e curvá-lo à sua vontade. Seu irmão, por outro lado, desenvolveu uma grande afinidade pelos poderes demoníacos e sentiu (sob influência não desprezível dos demônios) que essas forças seriam mais bem compreendidas por meio de uma aliança com as autoridades infernais, de forma que seus segredos pudessem ser compartilhados abertamente, e foi exatamente isso o que ele fez. Suas filosofias diametralmente opostas causaram um grande cisma, que dividiu as fileiras e rompeu o clã Vizjerei.

Quando, por fim, a feroz rivalidade entre eles culminou em inevitável violência, os combatentes compreenderam tarde demais que ambos haviam sido usados como fantoches pela demoníaca hoste. A batalha que se seguiu foi tão grande que pôs em chamas o próprio firmamento e, quando chegou ao fim e o silêncio do remorso foi só o que restou, Bartuc estava morto, Horazon havia desaparecido num exílio auto-imposto e os Vizjerei tinham aprendido uma cara lição. O pequeno grupo de feiticeiros sobreviventes, os remanescentes do antes grandioso clã Vizjerei, decidiram rejeitar para sempre a Mágica Demoníaca e dedicaram-se a renovar os seus estudos da Mágica Elemental. Para garantir que uma tragédia similar jamais voltaria a acontecer, eles formaram uma ordem secreta cujo único propósito era policiar os clãs de magos, destruindo a corrupção onde quer que a encontrassem. Esse foi o nascimento da Viz-Jaq'taar, a Ordem das Magas Matadoras – conhecidas também como as Assassinas.

Sabendo que a própria ordem poderia ser corrompida se exposta ao poder da magia, os Vizjerei consideravam de máxima importância que essas Assassinas mantivessem a mente em seu estado mais puro e concentrado. Elas deveriam viver em meditação e buscar seu poder dentro de si, e não em forças externas, que poderiam facilmente mascarar interferências demoníacas. Para esse fim, a Ordem não empregaria as artes mágicas diretamente, mas usaria mecanismos engenhosos e itens encantados para combater aqueles que possuíssem grandes poderes mágicos. Para intensificar sua campanha contra a corrupção demoníaca, elas se concentravam em aperfeiçoar as habilidades marciais naturais de seu corpo, tanto no plano físico como no mental.

Como a Ordem permanece envolta em segredo, poucas pessoas, mesmo entre os magos, sabem algo sobre essa misteriosa organização. Sua reputação tem se cercado de ambigüidade. As lendas de sua rigorosa vigilância e o medo difundido de sua retaliação mantiveram muitos magos distantes das tentações de corrupção, de forma que suas aparições efetivas têm sido raras. Mas, com o ressurgimento dos Três e o aumento subsequente de manifestações demoníacas no mundo, a Ordem tem revelado maior presença pública recentemente.

CARACTERÍSTICAS E CAPACIDADES

Assassinas não empregam as artes mágicas diretamente; em vez disso, usam itens encantados que imitam os poderes elementais, e que podem funcionar de modo autônomo. Para evitar mais ainda a corrupção potencial, elas também se concentram nas capacidades naturais do corpo mortal – poderes da mente e do combate desarmado. As Assassinas têm um extenso treinamento no uso de um grupo exótico de armas: conjuntos de lâminas e garras de metal que elas amarram nos pulsos. Elas incorporaram habilmente o uso dessas armas em suas artes marciais e, quando empunha uma em cada mão, uma Assassina pode desferir um ataque duplo devastador. Mesmo a mais novata das Assassinas é uma mestra na infiltração, e ainda não foi construída nenhuma trava que elas não consigam arrombar. Assim sendo, uma Assassina não precisa de chaves para abrir arcos trancadas.



HABILIDADES DAS ASSASSINAS

ARTES MARCIAIS

Intrínseca ao arsenal de capacidades da Assassina é a sua incrível perícia no misterioso estilo de artes marciais da Viz-Jaq'taar. As habilidades em artes marciais têm duas formas: Charge-up Skills (Habilidades carregáveis) e Finishing Moves (Movimentos mortais). Uma habilidade carregável é um ataque que soma uma "carga" para cada golpe sucessivo ao longo de um breve intervalo de tempo. Enquanto cada ataque carregável inflige danos normais, as cargas continuam a se acumular até serem disparadas ou até o limite de tempo se esgotar. Para disparar as cargas acumuladas, atinja um monstro com um ataque normal ou com um dos movimentos mortais. Um movimento mortal não só libera as cargas acumuladas, como também acrescenta um poderoso efeito próprio. Além disso, construindo uma sucessão de diferentes habilidades carregáveis, as Assassinas podem gerar uma potente combinação de efeitos. Assassinas são especialmente treinadas para lidar com as armas exóticas da classe Claw (Garra), e algumas de suas habilidades só podem ser usadas quando elas estão equipadas com essas armas.



Tiger Strike (Ataque do tigre) – *Habilidade carregável*

Por meio de extenso treinamento nas anatomias humana, animal e demoníaca, as Assassinas desenvolveram a capacidade de perceber pontos fracos naturais em seus inimigos e mirar nesses locais para efetuar ataques especialmente devastadores.



Dragon Talon (Pata do dragão) – *Movimento mortal*

Uma Assassina aprende a usar todo o seu corpo como arma. Utilizando essa habilidade, ela desfere um chute poderoso, que manda seus inimigos pelos ares.



Fists of Fire (Punhos de fogo) – *Habilidade carregável*

Combinando suas poderosas habilidades em artes marciais com seu treinamento psíquico, uma Assassina pode carregar seus próprios pulsos com energias pirocinéticas, que queimam seus adversários quando a carga é liberada.



Dragon Claw (Garra do dragão) – *Movimento mortal*

Essa habilidade permite que a Assassina tente dar fim ao seu adversário com um dilacerante ataque de duas garras. (Precisa estar equipada com duas armas da classe Garra.)



Cobra Strike (Ataque da cobra) – *Habilidade carregável*

Uma Assassina adequadamente treinada pode concentrar sua mente para absorver do ambiente as energias que a cercam. Usando essa habilidade, ela suga a essência vital e espiritual de seu adversário, somando-a às suas próprias energias.

Claws of Thunder (Garras de trovão) – Habilidade carregável

Usando as lâminas de metal de sua arma como condutores, uma Assassina atrai os íons à sua volta e desferir um ataque devastador de raios contra qualquer um que ousar desafiá-la. (Precisa estar equipada com uma arma da classe Garra.)



Dragon Tail (Cauda do dragão) – Movimento mortal

A Assassina experiente pode desferir um chute tão potente que provoca uma verdadeira explosão com o impacto, deixando estateladas pelo chão as vítimas que estiverem nas proximidades.



Blades of Ice (Lâminas de gelo) – Habilidade carregável

Tornando o ar carregado em torno de suas lâminas de garras, a Assassina treinada pode congelar adversários com um golpe arrasador de suas lâminas. (Precisa estar equipada com uma arma da classe Garra.)



Dragon Flight (Vôo do dragão) – Movimento mortal

Após anos de condicionamento físico disciplinado, uma Assassina pode desenvolver a capacidade de se mover mais rápido do que o olho pode acompanhar em uma rápida investida. Usando essa habilidade, ela investe contra seu alvo e desferir um chute devastador.



Phoenix Strike (Ataque da fênix) – Habilidade carregável

Essa poderosa habilidade permite que a Assassina treinada em suas artes prepare um ataque com potentes energias elementais.



DISCIPLINAS DA SOMBRA

Para permanecerem protegidas da exposição à corrupção potencial da magia, as Assassinas precisam derrotar seus adversários feiticeiros sem usar feitiços. Com essa finalidade, elas dominaram os talentos para não se deixarem ser vistas, assim como as artes da ofuscação, e aperfeiçoaram suas capacidades psíquicas latentes para desenvolver as Disciplinas da Sombra. Essas habilidades representam o resultado final de gerações de condicionamento mental rígido e treinamento intensivo em técnicas de furtividade.

Claw Mastery (Domínio da garra) – Passivo

O treinamento bem disciplinado nessa habilidade melhora a arte com que uma Assassina empunha as suas exclusivas armas da classe Claw (Garra).



Psychic Hammer (Martelo psíquico)

Utilizando sua forte capacidade mental, uma Assassina cria uma força poderosa de energias mentais e direciona-a para uma criatura hostil, lançando-a para trás.





Burst of Speed (Explosão de velocidade)

Fazendo uso de suas energias psicocinéticas, uma Assassina aumenta temporariamente a velocidade de seus movimentos e ataques.



Weapon Block (Bloqueio de armas) – Passivo

Depois de desenvolver essa habilidade, uma Assassina manejando duas armas da classe Garra pode usar suas lâminas para desviar ataques dirigidos a ela, o que lhe dá uma capacidade defensiva sem a necessidade de usar um escudo. (Precisa estar equipada com duas armas da classe Garra.)



Cloak of Shadows (Manto de sombras)

Movendo-se pelas trevas, invisível para seus inimigos, a Assassina encoberta por esse manto pode passar despercebida por seus adversários ou surpreender em emboscada suas vítimas desavisadas com uma série de ataques devastadores.



Fade (Desvanecimento)

Uma Assassina pode induzir seu ser físico a se transferir parcialmente para os planos astrais. Como seu corpo se torna menos substancial, ela fica menos suscetível aos efeitos de ataques elementais e às maldições mágicas.



Shadow Warrior (Guerreira da sombra)

A Assassina treinada nessa disciplina tem a capacidade de projetar uma “sombra” de si mesma. A guerreira da sombra faz uso das duas habilidades que a Assassina tiver preparado para si mesma.



Mind Blast (Rajada mental)

Concentrando-se em sua *anima*, uma Assassina que utilize essa potente capacidade pode esmagar a vontade de um grupo de inimigos, atordoando-os e confundindo os de mente fraca, levando-os a atacar os próprios companheiros.



Venom (Veneno)

O uso de veneno é outra técnica à disposição de uma Assassina para ajudá-la a equilibrar a luta quando está combatendo demônios e assemelhados. Uma Assassina que domine essa habilidade pode revestir suas armas com terríveis toxinas.



Shadow Master (Mestre da sombra)

Essa disciplina permite que uma Assassina projete um avatar de sombra ainda mais poderoso. O mestre da sombra tem acesso a todas as habilidades da Assassina.

ARMADILHAS

Às vezes, a incrível perícia marcial e a impressionante capacidade psíquica das Assassinas não são suficientes para combater todas as formas de criaturas que usam magia. Para complementar seu conjunto de ferramentas e habilidades, a Assassina tem acesso a um grupo engenhoso de dispositivos. Esses mecanismos, idealizados pelos sábios Viz-Jaq'taari, foram aperfeiçoados ao longo de muitos anos de uso. Variam de simples projéteis e bombas de lançamento às mais complexas sentinelas detonadas por proximidade.

Fire Blast (Explosão de fogo)

Essa habilidade dá a uma Assassina a capacidade de fabricar e lançar um pequeno dispositivo incendiário. Esse mecanismo explode com o impacto, danificando qualquer inimigo que esteja dentro do seu raio de explosão.



Shock Web (Teia de choque)

Essas armadilhas consistem num conjunto de pequenos componentes condutores que formam arcos de eletricidade e danificam qualquer adversário que passe sobre eles.



Blade Sentinel (Sentinela de lâmina)

Essa habilidade permite que a Assassina lance um dispositivo afiado que voa repetidamente entre ela e o seu alvo, retalhando qualquer criatura hostil que atravessar o seu caminho.



Charged Bolt Sentry (Sentinela de cargas elétricas)

Esse pequeno dispositivo, uma vez lançado no chão, emite cargas de eletricidade que provocam choques em qualquer adversário que chegar muito perto.



Wake of Fire (Esteira de fogo)

Uma vez armada, essa armadilha libera ondas de chamas ardentes que incineram os adversários que estiverem em seu caminho.



Blade Fury (Fúria de lâminas)

Usando essa habilidade, a Assassina lança várias pequenas lâminas, rasgando seus inimigos com uma chuva de metal.



Lightning Sentry (Sentinela de raios)

Esse dispositivo descarrega grandes raios de eletricidade, fritando qualquer atacante que seja tolo o bastante para se aproximar.





Wake of Inferno (Rastro do inferno)

Quando uma Assassina lança-a no chão, essa armadilha expele uma grande descarga de fogo contra qualquer inimigo que entrar em seu raio de alcance.



Death Sentry (Sentinela da morte)

Essa armadilha emite projéteis revestidos com um potente catalisador químico, que detona os cadáveres expostos de inimigos mortos.



Blade Shield (Escudo de lâminas)

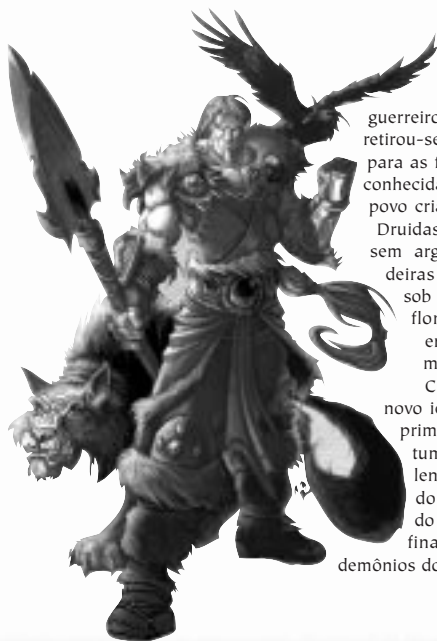
Esse equipamento libera várias pequenas lâminas e usa forças magnéticas para fazê-las girar em volta da Assassina, provocando dolorosos ferimentos em qualquer inimigo que se aproximar muito.

OS DRUIDAS

No antigo livro dos Druidas, o Scéal Fada, está escrito que Bul-Kathos, o grande e ancestral rei das tribos Bárbaras, tinha um confidente misterioso, mas leal, que era chamado apenas de Fiacla-Géar. Esse homem às vezes era descrito como amigo íntimo de Bul-Kathos e, às vezes, identificado como seu irmão. Qualquer que tenha sido a origem da relação, o vínculo entre eles era forte e, juntos, compartilhavam os segredos dos antigos: dos mistérios sob os picos do Monte Arreat, da venerada tarefa atribuída a seu povo de proteger esses mistérios e das profecias referentes aos tempos sombrios à frente. Ambos concordavam que, para cumprir seu dever sagrado, seu povo não deveria se dedicar a nada além dessa atribuição. Entretanto, discordavam quanto ao modo como as pessoas poderiam fazer isso da melhor maneira. Bul-Kathos acreditava que apenas reunindo as tribos e treinando-as numa rígida disciplina marcial elas poderiam se concentrar fielmente em seu objetivo ao longo das gerações. Fiacla-Géar, por outro lado, acreditava que apenas pela obtenção de uma unidade espiritual com a terra que eles haviam jurado proteger o povo poderia de fato entender a importância da sua tarefa. Ambos concordavam que a filosofia do outro tinha méritos e, assim, mais

ou menos na mesma época em que Bul-Kathos uniu as tribos, Fiacla-Géar juntou um pequeno grupo constituído pelos maiores guerreiros-poetas e xamãs das tribos e retirou-se misteriosamente com eles para as florestas que cercavam a área conhecida como Scosglen. Ali, ele e seu povo criaram as primeiras Escolas de Druidas, enormes torres de pedra sem argamassa, cobertas de trepadeiras e seguramente escondidas sob o dossel folhoso das densas florestas. Moraram lá desde então, desenvolvendo um novo modo de vida para si próprios.

Criaram uma nova cultura e um novo idioma, desligando-se de seus primos Bárbaros e de seus costumes e fizeram o juramento solene de não retornar às estepes do Monte Arreat até o momento do Uileloscadh Mór, a batalha final entre os homens e os demônios dos Infernos Ardentes.



HABILIDADES DOS DRUIDAS

ELEMENTAIS

Anos de estudo e uma vida vivida em harmonia com a natureza proporcionaram aos Druidas uma sintonia especial com o mundo à sua volta. Essa habilidade representa a capacidade dos Druidas de influenciar as forças da natureza. A perícia nessa habilidade lhes permite atingir inimigos à distância, atacar grupos inteiros de inimigos de uma só vez e mesmo se proteger dos ataques elementais de outros.



Firestorm (Tempestade de fogo)

Usando essa habilidade, o Druida projeta ondas de terra fundida que se espalham e queimam provocando ampla destruição entre seus inimigos.



Molten Boulder (Rocha fundida)

Em virtude desse talento, um Druida pode invocar uma enorme massa de magma em movimento, que derruba inimigos menores em seu caminho antes de explodir em fragmentos incandescentes.



Arctic Blast (Explosão ártica)

Auxiliado pela vontade dos ventos do norte, o Druida conjura uma congelante torrente de geada que incapacita todos os que são pegos em meio à explosão gelada.



Fissure (Fissura)

Lançando o seu pedido às profundezas da terra, o Druida rompe a crosta terrestre, abrindo verdadeiras crateras vulcânicas sob os pés de seus adversários e carbonizando-os até os ossos.



Cyclone Armor (Armadura de ciclone)

Essa habilidade permite que o Druida se envolva numa massa rodopiante de partículas carregadas que absorvem os danos causados por ataques de fogo, frio e raios.



Twister (Ciclone)

Invocando os ventos, o Druida faz pequenos rodamoinhos avançarem no meio de seus inimigos, açoitando-os e atordoando-os em sua passagem.



Volcano (Vulcão)

Um Druida treinado nessa habilidade possui o poder de invocar uma violenta erupção das entranhas da terra, fazendo chover rochas incandescentes sobre todos os inimigos próximos.

Tornado

Manipulando os grandes ventos num temível tornado, o Druida envia essa força de destruição contra um grupo de inimigos, esmagando-os e deixando grande devastação em seu rastro.



Armageddon (Armagedom)

Essa terrível força de vingança da natureza faz chover pedras incandescentes em torno do Druida que a lança, abatendo qualquer inimigo tolo o bastante para ser pego em sua fúria.



Hurricane (Furacão)

Druidas particularmente talentosos podem invocar esses poderosos ventos de devastação. Uma violenta tempestade devasta tudo em torno do Druida, enquanto ele permanece abrigado no calmo e tranqüilo olho do furacão.



MUDANÇA DE FORMA

Esse talvez seja o mais impressionante de todos os talentos desenvolvidos pelos Druidas. A mudança de forma permite que os Druidas manipulem a sua própria carne e aparência, assumindo características e capacidades dos animais que eles juraram proteger. Os guerreiros Druidas seguem dois caminhos: o caminho do urso e o caminho do lobo. Algumas habilidades de mudança de forma estão disponíveis para apenas uma forma de animal, enquanto outras são comuns tanto para a forma de lobo como para a forma de urso. Note que, enquanto estão na forma de animal, os Druidas perdem o acesso a algumas habilidades. O Druida sábio convoca os espíritos necessários antes de se transformar.

Werewolf (Lobisomem)

Essa capacidade permite que um Druida esclarecido assuma a forma de um lobo, o que lhe confere reflexos mais rápidos e maiores facilidades de combate.



Lycanthropy (Licanthropia) – Passivo

A mudança de forma é uma experiência muito penosa para um Druida, e ele só pode assumir formas de animais por um tempo limitado. Essa habilidade melhora a sua constituição enquanto ele estiver na forma animal, aumentando assim o tempo que ele pode permanecer transformado.



Werebear (Urso-homem)

Essa habilidade confere ao Druida a capacidade de assumir a forma de um urso selvagem, concedendo-lhe grande força e resistência.





Feral Rage (Ira feroz) – *Apenas Lobisomem*

Quando na forma de lobo, o Druida que utiliza essa capacidade entra num estado de ira enlouquecida, dilacerando violentamente seus inimigos e tornando-se mais vigoroso a cada ataque consecutivo.



Maul (Maça) – *Apenas Urso-homem*

Um Druida em forma de Urso-homem usa suas patas poderosas para produzir cortes brutais na carne de seus inimigos. Usando essa habilidade, a fúria do ataque aumenta a cada adversário que ele mata.



Rabies (Raiva) – *Apenas Lobisomem*

Quando um Druida utiliza essa habilidade, ele torna tóxica a sua própria saliva e ataca seus inimigos com uma mordida violenta, espalhando uma doença contagiosa que destrói a carne de seus adversários infectados.



Fire Claws (Garras de fogo) – *Lobisomem ou Urso-homem*

Enquanto está em sua forma animal, um Druida pode usar a sua afinidade com os elementos naturais para complementar seus ataques com uma investida flamejante.



Hunger (Fome) – *Lobisomem ou Urso-homem*

A natureza dá a vida, mas também pode tomá-la de volta. Quando um Druida, usando essa habilidade, morde um adversário, ele suga parte da essência vital da vítima, transferindo-a para si próprio.



Shock Wave (Onda de choque) – *Apenas Urso-homem*

Com um rugido tremendo, o Druida sacode a terra, atordoando com o tremor resultante todos os inimigos que estiverem na área circundante.



Fury (Fúria) – *Apenas Lobisomem*

O uso dessa habilidade leva o Druida a uma loucura assassina, fazendo-o atacar muitos inimigos com um fervor colérico.

INVOCACÃO

Há muito tempo, os Druidas confiaram em oração a sua incumbência sagrada aos espíritos supremos da natureza. Os espíritos se sensibilizaram com o compromisso assumido por eles e responderam ao chamado de ajuda dos Druidas. Ao longo dos muitos anos desde então, os espíritos contribuíram de várias maneiras para a causa dos Druidas, até mesmo oferecendo soldados para

servir em sua campanha. Um Druida educado na linguagem dos espíritos naturais pode recorrer a eles, e estes lhe fornecerão valiosos companheiros. Esses companheiros são divididos em três grupos: animais espíritos, trepadeiras sensíveis e espíritos menores da natureza.

Raven (Corvo)

Com treinamento suficiente nessa habilidade, um Druida pode invocar um bando de corvos, que atacam violentamente qualquer inimigo com suas presas afiadas, voando sobre obstáculos que o próprio Druida não possa atravessar.



Poison Creeper (Trepadeira venenosa)

Aliadas mais sutis, essas trepadeiras inteligentes avançam pelo solo e usam seus espinhos cruéis para envenenar qualquer inimigo com que entrem em contato.



Oak Sage (Carvalho sábio)

O Druida usa essa habilidade para invocar um espírito solícito da natureza a fim de aumentar o seu próprio bem-estar, assim como a saúde de seus companheiros.



Summon Spirit Wolf (Invocar espírito de lobo)

Esse dom da natureza possibilita que o Druida conjure um ou mais aliados lobos que, com seus poderes místicos, lhe proporcionam um grupo de auxílio potente e feroz.



Carrion Vine (Trepadeira de carniça)

A planta sensível invocada por essa habilidade puxa os corpos mortos de seus inimigos para dentro da terra, onde rapidamente os decompõe, transferindo sua energia vital para o Druida que a invocou.



Heart of Wolverine (Coração de carcaju)

Essa capacidade confere ao Druida o conhecimento necessário para invocar um espírito que aumenta a sua habilidade em batalhas, assim como a de seu grupo.



Summon Dire Wolf (Invocar lobo terrível)

Essa bênção da natureza concede ao Druida a capacidade de invocar vários grandes lobos. Embora o lobo já seja feroz em combate, a sua selvageria aumenta cada vez mais quando ele consome os corpos de inimigos mortos.



Solar Creeper (Trepadeira solar)

Essa habilidade conjura uma planta inteligente que puxa os inimigos mortos para dentro da terra, onde suga a sua essência espiritual e a transfere para o Druida que a invocou.





Spirit of Barbs (Espírito de farpas)

O espírito invocado por essa habilidade confere ao Druida e ao seu grupo a capacidade mística de refletir os danos de volta aos inimigos que os ferirem.



Summon Grizzly (Invocar urso pardo)

Essa dádiva concede o auxílio de um enorme urso selvagem, com imensas garras e grandes dentes, que luta ferozmente ao lado do Druida com uma força terrível e fúria inigualável.

ÍTEMS

Embora a maioria dos heróis que se aventuram bravamente pelos domínios dos mortais o faça pela glória e pela libertação da humanidade dos grillhões demoníacos dos Infernos Ardentes, é importante lembrar que o acúmulo de vastas quantidades de tesouros é um subproduto bem-vindo. Para alguns, na verdade, o acúmulo de riquezas é a maior recompensa de todas.

Quer você prefira usar seu tempo buscando a coleção perfeita de itens mágicos para equipar o seu herói, quer se divirta meramente fazendo o máximo que puder, o pacote de expansão *Diablo II: Lord of Destruction* oferece uma enorme quantidade de novos tipos de itens e de encantamentos para estimular o seu apetite.

Propriedades dos itens: Enquanto você vive suas aventuras, não se esqueça de que mesmo os itens mágicos normais que você encontra agora têm centenas de novas propriedades mágicas, com muitos novos efeitos fabulosos para ajudar seus personagens em suas corajosas empreitadas. Elas são numerosas demais para citar aqui, mas fique atento aos novos nomes de itens mágicos; suas explicações aparecem na descrição pop-up do item. (Esse texto, que explica as propriedades e os requisitos do item, aparecerá quando você tiver a sua janela de inventário aberta e realçar um item com o cursor.)

Class-Specific Items (Itens específicos de classe):

Itens desse tipo só podem ser usados pela classe de personagens para a qual eles foram projetados. No *Diablo II* original, havia certos itens que qualquer um podia usar, mas que tinham propriedades acessíveis apenas para determinadas classes (por exemplo, as varinhas mágicas do Necromante ou os cetros do Paladino). No *Diablo II: Lord of Destruction*, há itens específicos que só são utilizáveis por sua classe pretendida, e que possuem capacidades especiais pertinentes apenas a essa classe. Preste muita atenção aos requisitos que aparecem na descrição pop-up de cada item para verificar se ele é específico de classe.

Elite Items (Itens de elite): Itens de elite são similares aos itens excepcionais encontrados no *Diablo II* original, mas muito mais potentes. Itens excepcionais são encontrados nos níveis de dificuldade mais altos (*Nightmare* e *Hell*) e têm a aparência de itens dos jogos de dificuldade Normal (tanto no inventário como no personagem), mas com nomes diferentes e estatísticas substancialmente aumentadas. Itens de elite são de um calibre ainda mais alto do que os itens excepcionais. Encontrados principalmente em jogos de nível de dificuldade *Hell* (Inferno), eles possuem novos nomes e estatísticas proporcionalmente

TRECHO DO DIÁRIO DO ANCIÃO
AUST DE HARROGATH

5º dia de Monte Vespere
Se as palavras proféticas de Caldra não foram suficientes para fazer Qual-Kehl e seus homens pegar em armas, as nuvens negras de fumaça elevando-se ao sul certamente tiveram esse efeito! Deduzimos que um grande exército estava marchando em nossa direção, conduzido por ninguém mais do que Baal, o Senhor da Destruição. Nossos piores temores foram confirmados quando perdemos todo o contato com nossa capital, Sescheron.
Temo o pior, mas deposito minha fé em Qual-Kehl. Ele sempre nos defendeu contra aqueles que tentaram atacar o sagrado Monte Arreat. É provável que Sescheron tenha sido pega de surpresa – que os Antigos olhem por eles – mas nós, os filhos de Harrogath, nos mantemos vigilantes. As antigas barricadas e torres de vigia construídas para esse dia estão prontas, como sempre estiveram.
As antigas profecias falam de um dia funesto em que a destruição cairá sobre nós como uma torrente de sangue e fogo, não deixando nada em sua passagem além das cinzas do nosso povo. Quando olho para os céus enegrecidos no sul, sei que o dia fatídico finalmente chegou.

aumentadas; no entanto, ainda mantêm a aparência de suas versões correspondentes.

Set Items (Itens de conjunto): O Diabolo II: Lord of Destruction introduz novos e empolgantes melhoramentos nos itens de conjunto. Em primeiro lugar, há muitos novos conjuntos para coletar, acompanhados de novíssimas capacidades de bônus. Têm circulado rumores sobre as muitas relíquias e as poderosas magias que trazem para aqueles que as obtiverem. Estes são alguns fatos adicionais que você precisa conhecer:

- * Os itens de conjunto estão agora mais diretamente adequados à dificuldade do Ato em que são encontrados. Por exemplo, quando você encontra um item de conjunto, tem maior chance de poder utilizá-lo de imediato.
- * Em alguns casos, você não precisa mais montar o conjunto completo para receber as suas capacidades de bônus. Você agora recebe bônus parciais por conjuntos parcialmente completos.

TRECHO DO DIÁRIO DO ANCIÃO
AUST DE HARROGATH

7º dia de Monteath
Machins.

Parece que não sou o único que não consegue dormir. Qual-kehl ainda está preparando seus homens, enquanto eu próprio me preparo. Essa mania proporei que executemos um dos feitiços druidicos de proteção há muito proibidos. Como Anciães, apenas nós somos capazes de convocar essas tremendas energias. Embora a proteção possa consumir nossas reservas mágicas vitais, faremos o que for preciso para salvar a nossa terra.

Houve um tempo em que nosso povo considerava os Druidas irmãos – mas, depois da terrível Guerra dos Magos, os Druidas foram exilados para as florestas além da nossa terra natal. Desde então, nossos Anciães mantiveram seus temíveis poderes druidicos como um segredo rigidamente guardado.

O perigo de desencadear tais poderes uma vez mais me aterroriza. Se executado incorretamente, o feitiço de proteção poderá consumir a nós todos muito antes da chegada do exército de Baal. Mas, estudei os ritos e estou seguro de que posso lançar o feitiço de proteção corretamente com a ajuda do Conselho. A proteção barrará a passagem de qualquer criatura do Inferno – até mesmo do próprio Baal. Pretendo colocá-lo em como de toda Naverageth.

Para lançar o feitiço dessa maneira, é preciso que todos os sete Anciães se aventurem para fora das muralhas protetoras de nossa cidade. O perigo é grande. Podemos ser todos mortos. Mas não vejo alternativa. Vou agora levar esse assunto ao Conselho de Anciães reunido.

- * Um item de conjunto pode agora ter mais do que duas propriedades mágicas.

Socketed Items (Itens com encaixe): Ao jogar o Diabolo II: Lord of Destruction, você pode encontrar agora versões “com espaço para encaixe” de muito mais tipos de itens, que incluem armadura de alta qualidade, itens mágicos, raros e mesmo únicos. Leia com atenção a descrição de uma gema, jóia ou runa para ver as capacidades que ela confere aos diferentes tipos de itens.

Insertable Items (Itens inseríveis): Além das gemas do Diabolo II original, o Diabolo II: Lord of Destruction oferece dois novos tipos de itens que você pode colocar nos espaços de encaixe vazios de cada um.

- * **Jewels (Jóias):** Jóias são semelhantes a gemas, exceto pelo fato de que, em vez de ter capacidades mágicas predeterminadas, cada jóia possui propriedades mágicas aleatórias, possibilitando que você confira uma ampla variedade de capacidades mágicas ao seu item com encaixe. Algumas jóias incomuns podem ter duas ou mais propriedades mágicas. Antes de inseri-la em um item é preciso “identificar” suas propriedades mágicas pelo uso de um

Pergaminho de Identidade, ou por meio de um sábio que possa prestar tal serviço.

- * **Runes (Runas):** Runas são pequenas pedras inscritas com sinais mágicos, que podem ser inseridas em itens com encaixe. As runas são diferentes dos outros itens inseríveis: não só têm propriedades mágicas, como também certas combinações (ou conjuntos de runas), quando inseridas num item na ordem correta, dão a esse item capacidades ainda mais fabulosas.

Charms (Encantamentos): Encantamentos são itens especiais que conferem poderes mágicos sem a necessidade de serem ativados como equipamentos do personagem. Encantamentos proporcionam os seus benefícios simplesmente por estar na seção “Backpack” (Mochila) do inventário do seu personagem. Eles não funcionam quando colocados dentro da Stash (Arca) do personagem ou de um Horadric Cube (Cubo Horádrico), mesmo que este esteja na mochila do herói.

Ethereal (Etéreos): Qualquer tipo de armadura ou arma, mesmo uma que tenha propriedades mágicas, pode ser etérea. Esses itens aparecem translúcidos no inventário e, quando usados como equipamento, aparecem translúcidos no personagem que os empunha. Sua natureza etérea lhes dá uma capacidade fundamental ampliada. Entretanto, eles têm durabilidade menor e não podem ser consertados. Devido às suas origens em outro plano, itens etéreos com frequência têm requisitos mais baixos do que um item normal equivalente.

Charged Items (Itens carregados): Alguns novos itens mágicos conferem o uso de certas habilidades a qualquer personagem. Alguns desses itens têm habilidades que só são ativadas em determinadas condições, como atacar um inimigo ou ser atacado por um. Itens carregados permitem que o seu portador use a habilidade à vontade, mas apenas um número limitado de vezes. Para ativar a habilidade concedida por um item carregado, clique na seleção de habilidade do botão direito do mouse (ou pressione a tecla S). A habilidade do item carregado aparece perto do topo da sua lista de habilidades disponíveis; clique em seu ícone para selecioná-la. A habilidade pode agora ser utilizada clicando-se num alvo com o botão direito do mouse. Habilidades de itens carregados têm um número limitado de uso; portanto, não se esqueça de verificar a descrição pop-up ou o canto inferior direito do ícone da habilidade para ver quantas cargas ainda restam. Se alguma das cargas de um item se esgotar, você poderá retornar a uma cidade próxima e recarregar o item, levando-o ao Blacksmith (Ferreiro) local para que o conserte.

MONSTROS

Nos estágios iniciais de sua campanha, os Três usaram uma combinação de demônios menores realocados e corrupções malignas de bestas nativas para compor as fileiras de sua hoste saqueadora. Para apoiá-lo em seu ataque ao grande Monte Arreat, Baal sabia que membros de segunda categoria e de mutações terrestres mal disciplinadas não serviriam e, por isso, convocou alguns de seus mais poderosos auxiliares das profundezas de seus domínios.

REANIMATED HORDE (HORDA REANIMADA)



Sempre que Baal precisa de grande número de tropas para sitiá alguma fortaleza determinada a resistir à sua investida, ele reúne a Horda Reanimada. Esses mortos-vivos são as almas corrompidas de soldados mortos, cujo coração tornou-se negro ainda em vida e que receberam uma nova existência a serviço de Baal. Escolhidos apenas entre os mais fortes e mais temíveis guerreiros, os membros da Horda Reanimada são distinguíveis de esqueletos normais por seu maior tamanho e por seu ataque violento. Quando você encontrar um membro desse exército maligno, mate-o e certifique-se de que ele se mantenha no chão; eles têm o odioso hábito de se recusar a permanecer mortos.

DEATH MAULERS (ESMAGADORES MORTAIS)



O Esmagador Mortal é um demônio da terra que mora nas profundezas da rede de cavernas subterrâneas dos Infernos Ardentes. Eles são bem protegidos por uma dura couraça provida de espinhos e uma pele grossa e nodosa. Bestas volumosas e tenazes com a força de vinte homens, eles podem atacar a curta distância com suas enormes garras, ou usar seu ataque especial para golpear à distância. Cuidado com esse ataque à distância, pois o Esmagador Mortal pode expelir de suas mãos longos tentáculos que avançam rápida e silenciosamente sob o solo antes de irromper do chão e imobilizar seus adversários.

ÍMPS (DIABRETES)

Séculos atrás, quando os homens eram tolos e praticavam as magias demoníacas, era comum invocar demônios menores e subjugar-los a fim de ganhar o seu poder. Enganados pela pequena estatura dos Diabretes, os feiticeiros subestimavam seus poderes e, com frequência, os traziam para servir como criados domésticos. Uma vez induzido a confiar nesses demônios astutos e cúmplices, o mestre tinha a sua vontade dominada pela do seu “servo”, que, então, o submetia a uma vivisseção e criava inúmeros homúnculos a partir dos pedaços. Passado algum tempo, esses homúnculos cresciam em outros Diabretes. Cliente de que o seu tamanho é uma desvantagem em combates, um Diabrete usa magia para se teletransportar e atacar um adversário à distância, de uma posição numa torre fortificada ou mesmo montado no dorso de grandes animais.



PÚTRID DEFILERS (PROFANADORES PÚTRIDOS)



Essas bestas cruéis e odiosas inspiram medo até nas almas corrompidas das próprias tropas de Baal. O Profanador não só pode atacar usando suas patas dianteiras afiadas, como também se reproduz quando quer, pairando silenciosamente perto de um demônio distraído e infectando parasiticamente o ser infernal com dolorosos vermes. Esses vermes viajam imediatamente até o cérebro do monstro hospedeiro e se alimentam dos pensamentos cruéis do demônio.

Se o monstro for morto enquanto os vermes estiverem em gestação, os parasitas devorarão o que estiver à frente, abrindo um caminho de saída pelo cérebro da besta, perfurando o seu crânio e sairão à procura de um novo corpo para habitar.

TRÉCHO DO DIÁRIO DO ANCIÃO
AUST DE HARROGATH

Complino.

Minha reunião com os Anciões foi tão difícil quanto eu imaginei que seria. Eles discordaram veementemente do meu plano. Nibhlathak argumentou que teria de haver outra maneira de deter o ataque de Baal, mas nem ele nem os outros conseguiram oferecer uma boa alternativa. Cinco dos Anciões acabaram se convencendo de que o meu plano era a única saída. Infelizmente Qual-Kehl permaneceu irreductível.

Embora Nibhlathak tenha concordado relutantemente em participar do feitiço ele se recusou a me ajudar a convencer Qual-Kehl do mérito de meu plano. Devo admitir que fui intimidado por Nibhlathak – embora eu seja mais velho do que ele e tenha posição mais alta no conselho.

Quando pressionei Qual-Kehl a apoiar meu plano, ele se encheu de cólera. Não me lembro de vê-lo visto antes tão irado – nem mesmo quando o seu melhor protegido partiu em busca de aventuras e nunca mais voltou. Mas me mantive firme em minha resolução e, por fim convenci-o de que só isso poderia assegurar a segurança de Harrogath. Agora mesmo, ele está preparando os seus melhores homens para nos proteger enquanto lançamos o feitiço dos Druidas. No momento em que escrevo isto, ouço os gritos dos moribundos a distância, chamando-nos... zombando de nós. Mas antes de lançar o que pode ser o meu feitiço final, preciso ver a nossa amada Anja uma última vez.

Aust

Ancião de Harrogath

7º dia de Mowatht

1265 Anno Keltjicant

SUCCUBI (SÚCUBOS)

Acreditava-se que esses poderosos demônios femininos, criados de Andariel, haviam sido todos mortos durante a batalha sob Tristram, mas Baal levou o seu próprio harém pessoal para o Monte Arreat e recrutou os seus encantamentos para ajudá-lo a satisfazer seu desejo de controlar os mortais. Os súcubos estão entre os servos mais fiéis de seu mestre. Possuem uma incessante sede de sangue, especialmente de humanos do sexo masculino, e entram na batalha com um entusiasmo e uma alegria não encontrados com frequência em demônios. São rápidos e ágeis em combate, preferindo enfraquecer sua presa à distância com uma maldição diabólica que faz a vítima perder vida em vez de mana ao usar as suas habilidades. Depois que a presa está enfraquecida, os súcubos se aproximam para o golpe final, atacando violentamente com suas presas longas, curvas e cortantes.



DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Projeto do jogo
Blizzard North

Produtores executivos
Mike Morhaime, Max Schaefer

Líder de design
Peter Brevik

Produtores
Matt Householder, Ken Williams

Chefe do projeto
Tyler Thompson

Programadores
Ted Bisson, Peter Hu, Doug McCreary,
Divo Palinkas, Michael Scandizzo,
Steven Woo

Artista chefe de personagens
Anthony Rivero

Artistas de personagens
Alan Ackerman, Cheeming Boey, Evan
Carroll, Mike Dashow, Kelly Johnson,
John "The Kid" Kubasco, Michio
Okamura, Chris Root, Phil Shenk

Artista chefe de cenários
Alex Munn

Artistas de cenários
Ben Boos, David Glenn, Mark
Sutherland, Marc Tattersall,
Fred Vaught

Projetistas dos níveis
Grant Wilson, Derek McAuley,
Stefan Scandizzo

**Chefe de som e compositor das
músicas**
Matt Uelmen

Efeitos sonoros e mixagem
Scott Petersen

Roteiro e diálogos
Evan Carroll, Matt Householder,
Chris Metzen, Joe Morrissey

Projeto adicional
Chris Arretche, Eric Sexton, Bill Tubbs

Equipe de ataque
Allen Adham, Eric Dodds, Geoff
Fraizer, John Lagrave, Chris Millar,
Mike Morhaime, Bill Roper, Max
Schaefer, Tyler Thompson, Ian Welke

**Música gravada em Bratislava,
Eslováquia**

Executada por
Slovak Radio Symphony Orchestra

Conduzida por
Kirk Trevor

Engenheiro de gravação
Hubert Geschwandter

Diretor musical
Emil Niznansky

Diretora administrativa
Marian Turner

Agradecimentos especiais
Majka Duhova

**Diretor de seqüências
cinematográficas**
Matthew Samia

**Redatores das seqüências
cinematográficas**

Matthew Samia, Dennis Price, Patrick
Thomas, Paul Limon

**Editor das seqüências
cinematográficas**

Joeyray Hall

**Artistas das seqüências
cinematográficas**

Dennis Price, Patrick Thomas,
Matthew Samia, Jay Hathaway, Paul
Hormis, Scott Abeyta, Jared Keller, Jon
Lanz, Matthew Mead, Nick Carpenter,
Jeff Chamberlain, James McCoy, Paul
Limon

**Projeto de som das seqüências
cinematográficas**

Derek Duke, Glenn Stafford

**Som das seqüências
cinematográficas**

Glenn Stafford, Jason Hayes, Victor
Crews, Tami Donner, Derek Duke,
Tracy Bush

**Música das seqüências
cinematográficas**

Glenn Stafford, Jason Hayes, Derek
Duke

**Storyboards das seqüências
cinematográficas**

Tom Jung, Britt Snyder

**Direção de voz das seqüências
cinematográficas**

Matt Samia, Glenn Stafford

Direção de voz

Jason Hayes, Micky Neilson

Coordenação da produção de voz

Tami Donner

Edição de voz

Tami Donner, Jason Hayes, Scott
Petersen

Engenheiro de gravação de voz

Rich Seitz

Elenco de vozes

Tami Donner, Matt Householder,
Jason Hayes, Micky Nielson, Scott
Petersen, Joe Morrissey

Elenco adicional

Pemrick e Fronk

Vozes

Larry B. Scott (Paladino), Carrie
Gordon (Assassina), Michael Bell
(Druida, Nihlathak), Rebecca Lowman
(Any), Lani Minella (Malah, Antigos),
Kai Vilhelmsen (Larzuk), Jon Stark
(Qual-Kehk, Antigos), Ed Trotta
(Tyreal, Antigos), Paul Hagerty
(homens de Qual-Kehk), Liana Young
(Feiticeira), Michael McConnohie
(Necromante), Jessica Straus
(Amazona), David Jean Thomas
(Bárbaro), Michael Gough (Cain),
Richard Barnes (Baal)

Jogadores da Blizzard North

Cheeming Boey, Bill Tubbs

Produtor (Battle.net e Macintosh)

John Lagrave

Programadores do Battle.net

Brian Fitzgerald, Andy Bond, Matt
Versluys, James Anhalt, Robert
Bridenbecker, Carl Chimes

Engenheiro de rede do Battle.net

Adrian Luff

Programadores de Macintosh

Brian Fitzgerald, Dave Lawrence, John
Mikros, John Stiles, Tony Tribelli

Projeto e layout do manual original
Peter Underwood

Texto e enredo do manual original
Peter Underwood, Chris Metzen,
Micky Neilson, Joe Morrissey, Rich
Amtower

Arte do manual original
Samwise Didier, Peter Underwood,
Anthony Rivero

Editor
Rich Amtower

Gerente de controle de qualidade
Ian Welke

Assistente de controle de qualidade
Jason Hutchins

**Chefes de projeto de controle de
qualidade**
Carlos Guerrero, Mike Murphy

**Chefes de equipe de controle de
qualidade**
Chris Arretche, Jim Chadwick, Les
Douglas, Roger Eberhart, Gary
Gibson, Edward Kang, Brian "Doc"
Love, Justin Parker

**Controle de qualidade de
compatibilidade**
Mark Moser, Emilio Segura

Testadores do jogo
Jeff McLean, Ilya Berelson, Sam
Schrimsher, Nils Madsen, Dean
Shimonishi, Michael Backus, Sean
McCrea, Manuel Gonzales, Dan
Westmoreland, Robert Foote, Kelly
Chun, Brian Farr, Matt Lee, Michael
Chu, Jason Fader, Dean Lee, David
Dooley, Ron Frybarger, Kevin Wilson,
Eric Straus, Ted "Highlander" Barken,
Ray Laubach, Zach Allen, Zach

Callanan, Stan Wang, Jonathan
Mankin, Jeanette Clausen, Josh
Hilborn, Jamin Shoulet, Nicholas
Lawson, Lloyd Tullues, Chris Van Der
Westhuizen

Testadores adicionais
Clayton Chan, John Meyers, Ronald
Hodge, Anamarie Armenta, Jason
Ackerman

**Testador chefe de projeto para
Macintosh**
Edward Kang

Assistente de testes para Macintosh
Brian "Doc" Love

Produção de localização
Chris Millar

Gerente sênior de localização
Barry Kehoe

**Gerente sênior de localização no
resto do mundo**
Caitriona Finlay

Chefe de engenharia de localização
Damien Monaghan

Engenheiros de localização
Anthony Fitzgerald, Stuart Nolan,
Kevin Boyle, Jason King, Steven Woo

Coordenador de localização
Mike Loftain

**Controle de qualidade da
localização**
David Hickey, Ivan McCloskey, Jesus
Baquedano Ferrer

Áudio/gráficos da localização
Bill Sweeney

Tradutores

Japão:

Katsuya Akitomo, Shinici Suzuki,
Takashi Kuroki

Coréia:

Kim San, Na Young

Taiwan:

Wu, Li-Chung, Pan, Chin-Kang

Equipe de lançamento internacional

Hubert Joly, Gerry Carty, Michael
Fuller, Lang Fredrickson, Nicolas
Gelbard, Flavie Gufflet, Neal Hubbard,
Hubert Larenaudie, Nicholas Longano,
Chris Millar, Mike Morhaime, Philip
O'Neil, Christophe Ramboz, Bill
Roper, Paul Sams, Max Schaefer,
Bruce Slywka, Steve Tami, Luc Vanhal,
Bob Wharton, Ken Williams

Gerente de suporte técnico

Thor Biafore

Gerente de suporte técnico assistente

John Schwartz

Suporte online

Pat Nagle, Kevin Jordan, Alen Lapidis,
David Nguyen, Collin Smith, Jason
Schmit, Michael Barken, Michael
Nguyen, Michael Kramer

Suporte técnico

John Hsieh, Brandon Riseling, Michael
Bozeman, Geoff Goodman, Norman
Harms,
Richard Sanford, Kris Nedrebo, Victor
Greco

Desenvolvimento comercial & operações

Paul Sams, Isaac Matarasso, Ken
Williams, Elaine Dilorio, Melissa
Edwards

Departamento jurídico

Eric Roeder, Kevin Crook, Rod Rigole,
Will Glenn

Vendas

Phil O'Neil, Christophe Ramboz,
Hubert Larenaudie, Mark Iverson

Vendas diretas

Robert Beatie, Kim Chaudhry

Sistemas de informação

Kirk Mahony, Hung Nguyen, Jeremy
Smith, Mike Hale, Kris Mackey

Relações públicas

Susan Sams, Debra Osborne, Beau
Yarbrough

Marketing

Neal Hubbard, Stewart Weiss, Michael
Fuller, Karine Augoyat, Kathy Carter,
Steven Parker, Michael Bannon, Neal
Johnson

Web design

Geoff Frazier, Ted Park, Mike Hein

Apoio de escritório

Christina Cade, Karin Colenzo, Jamie
Neveaux, Lisa Pearce, Charlotte Grant,
Lisa Schoner

Departamento pessoal

Derek Simmons, Jack Sterling, Bernie
Wilkins

Colaborador

Alan Dabiri

Agradecimentos:

Paige Nittler, Richard & Sandra Schaefer, Megan Williams, Candi Strecker, Nicola Householder, Anna-Marcelle Okamura, Amber Okamura, Megan Okamura, Karen Weiss, Bernadete Sexton, Stephen Hu, Alan Hu, Johnathon Root, Caralee Schaefer, a bela Kris Brevik, Denise Hernandez, Talia Ehrlich, Kyle Matthews, Liz Scandizzo, Myra Rivero, Professor Allan Cruse, Irmão John Keck, Shannon Kelly, Mike McBrine, Lynn & Ernest Brown, Zeno Dickson, Rosemary Morrissey, Rebecca Owen, Tim Miller, Flying Hands Massage, Brad Mason, Tom Ricket, Yun-Fong Loh, Nezumi, a Família Boey & Nok, Chan Kuan Chean, Cheeming's Homies, Amigos de Bill W., Miles Inada, Kira England-Carroll, Fil DeAngelis, Big Idea Girl, Everquest, The Office Park Gym, Naps, Jerry Garcia, Philip K. Dick, Isaac Asimov, Scott Kurtz, Tom da EBX, Napster, Chris Rock, Noam Chomsky, Chevrolet, LMCTF e Loki's Minions, Sluggy Freelance, The Poxo Boggards, Mind Control Software, brinquedos Mego Micronauts, Bongo & Clyde, Scarlet & Apollo, Littles & Baby, Leroy & Tyson, Dave Campbell & Eric Pinkle, Edwin Braun da Cebas, Beau Perschall da Digimation, Ivan Kolev, Shag Hair, Stephanie Samia, Melissa Huggins, Jo Anne Carpenter, Greg Dale, Laura Clifton, Elizabeth Skelton, Tara Thomas, John e Gai Burnett, Sheryl "Swak" Narahara, Shelly "Saucy" Tasher, Lori Limon, Fred e Josephine Hormis, Suzanne DiPiazza, David Fincher, Mike e Anne Chamberlain, Jeremy Appelbaum, Ray, o Garoto do Refrigerante

Agradecimentos cinematográficos especiais a The Ramones, Jean-Marie Messier, Eric Licoys, Agnes Touraine, Luc Vanhal, Jay Meschel, David Gee, Cameron Buschardt, Jeff Strain, Paula Duffy, Todd Coyle, Danny Kearns, Tom Bryan, Ralph Becker, e os demais...

Agradecimentos especiais

Hubert Joly

Bob e Jan Davidson

Todas as famílias da Blizzard North por esperarem tão pacientemente para nos ver de novo

LEIA ATENTAMENTE O CONTRATO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL A SEGUIR ANTES DE INSTALAR O SOFTWARE.

Este software, materiais impressos, qualquer documentação eletrônica ou online e todas as cópias e obras derivadas deste software e materiais (o "Programa") têm direitos autorais garantidos para Blizzard Entertainment Inc. e/ou suas subsidiárias, licenciantes e/ou seus fornecedores.

Todo o uso do Programa é governado pelos termos do Contrato de Licença de Usuário Final apresentado abaixo ("Licença").

O Programa destina-se a uso exclusivo de usuários finais de acordo com os termos da Licença.

Qualquer uso, reprodução ou redistribuição do Programa que não esteja de acordo com os termos da Licença é expressamente proibido.

CONTRATO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL

1. Licença para uso limitado.

Blizzard Entertainment (o "Licenciante") confere, e ao instalar o Programa você aceita, por meio deste instrumento, uma licença limitada e não-exclusiva e o direito de instalar e usar uma (1) cópia do Programa para seu uso num computador pessoal ou portátil. Você não pode usar o Programa em rede ou instalá-lo ou usá-lo de qualquer outra maneira em mais de um computador por vez, exceto quando expressamente autorizado na documentação aplicável que você deve consultar:

(a) O Programa contém um Editor de Níveis ("Editor") que permite a criação de níveis personalizados ou outros materiais para seu uso pessoal em conexão com o Programa ("Novos Materiais").

(b) O Programa tem capacidade multijogador. Essa capacidade multijogador permite que os usuários utilizem o Programa via Internet exclusivamente na rede de jogo online Battle.net da Blizzard Entertainment ou por meio de outros serviços de hospedagem autorizados pela Blizzard Entertainment. O uso do Programa na Battle.net ou em outro serviço de hospedagem autorizado pela Blizzard Entertainment está sujeito à aceitação dos Termos de Uso do Contrato da Battle.net. A Blizzard Entertainment reserva-se o direito de atualizar ou modificar os Termos do Acordo de Uso a qualquer momento.

O Programa é licenciado, não vendido. Sua licença não lhe confere nenhum direito ou propriedade sobre o Programa.

2. Propriedade.

Toda a titularidade e direitos de propriedade física e intelectual sobre o Programa e todas e quaisquer cópias dele derivadas (incluindo, mas não se limitando a, títulos, códigos de computador, temas, objetos, personagens, nomes de

personagens, histórias, diálogos, frases de efeito, locações, arte, animações, sons, composições musicais, efeitos audiovisuais, métodos de operação, direitos morais, qualquer documentação relacionada e “applets” incorporados ao Programa) pertencem ao Licenciante ou seus licenciantes.

O Programa é protegido pelas leis espanholas de direitos autorais, tratados e convenções internacionais referentes a direitos autorais bem como quaisquer outras leis aplicáveis. Todos os direitos reservados. O Programa pode conter materiais licenciados e os licenciados do Licenciante podem agir no sentido de proteger os seus direitos na eventualidade de qualquer violação deste Contrato.

3. Responsabilidades do Usuário Final.

A. Sujeito aos termos e condições da Concessão de Licença acima, você não pode, no todo ou em parte, copiar, fotocopiar, reproduzir, traduzir, fazer engenharia reversa, derivar código fonte, modificar, decompilar, criar obras derivadas baseadas no Programa ou remover qualquer aviso ou rótulo de direitos autorais existentes no programa sem autorização prévia, por escrito, do Licenciante.

B. O Programa é licenciado a você como um produto único. Suas partes componentes não podem ser separadas para uso em mais de um computador.

C. Você está autorizado a utilizar o Programa para seu próprio uso, mas não tem autorização para:

(i) vender, conceder direito de uso ou transferir reproduções do Programa para outras partes de nenhuma maneira nem alugar, arrendar ou licenciar o Programa para outros sem autorização prévia por escrito do Licenciante;

(ii) publicar e/ou distribuir as imagens de computador, sons, arquivos, fontes, gráficos, clipart, animações, fotografias, bases de dados ou outros conteúdos do Programa (incluindo, mas não se limitando a, uso em materiais impressos para revenda, para uso pessoal ou comercial, e em seu website, seja ele pessoal ou comercial) ou usar qualquer imagem de computador referente a indivíduos ou entidades identificáveis de uma maneira que sugira sua associação ou endosso a qualquer produto ou serviço;

(iii) explorar o Programa ou qualquer uma de suas partes, imagens de computador, arquivos de som, fontes, gráficos, clipart, animações, fotografias, bases de dados ou outros conteúdos do Programa para qualquer finalidade comercial, incluindo, mas não limitado a, uso em cibercafés, centros de jogos de computador ou qualquer outro local físico.

(iv) hospedar ou oferecer serviços de formação de grupos para o Programa ou emular ou redirecionar os protocolos de comunicação usados pelo Licenciante no recurso de rede do Programa, por meio de emulação de protocolo, tunnelling, modificação ou acréscimo de componentes ao Programa, uso de programa utilitário ou qualquer outra técnica hoje conhecida ou que venha a ser desenvolvida, para qualquer finalidade, incluindo, mas não limitado a, jogo em rede pela Internet, jogo em rede utilizando redes de jogos comerciais ou não-

comerciais ou como parte de redes de agregação de conteúdo, sem a autorização prévia por escrito do Licenciante;

(v) criar ou manter, sob qualquer circunstância, mais de uma conexão simultânea com o Battle.net ou outros serviços de hospedagem autorizados pela Blizzard Entertainment. Todas as conexões com o Battle.net ou outros serviços de hospedagem autorizados pela Blizzard Entertainment, quer criados pelo Programa ou por outras ferramentas e utilitários, só podem ser realizadas por métodos e meios expressamente aprovados pela Blizzard Entertainment. Em nenhuma circunstância você poderá se conectar, ou criar ferramentas que lhe permitam se conectar, à interface binária privativa do Battle.net ou qualquer outra interface que não aquelas explicitamente oferecidas pela Blizzard Entertainment para uso público.

4. Transferência do Programa.

Você pode transferir permanentemente todos os seus direitos sob esta Licença, desde que o receptor concorde com os termos desta Licença e que você concorde em remover o Programa de seu computador pessoal ou portátil.

5. Rescisão.

Esta Licença permanece em vigor até ser rescindida. Você pode rescindir a Licença a qualquer momento destruindo o Programa e qualquer Novo Material. O Licenciante pode, a seu critério, rescindir esta Licença caso você não cumpra os termos e condições aqui contidos. Neste caso, você deverá destruir imediatamente o Programa e qualquer Novo Material.

6. Controles de exportação.

O Programa não pode ser reexportado, transferido por download ou exportado de qualquer outra maneira para qualquer país (ou seus cidadãos ou residentes) com que os Estados Unidos mantenha embargo de bens, ou para qualquer entidade citada na lista de Specially Designated National ou na Table of Denial Orders do Departamento do Tesouro dos Estados Unidos. Ao instalar o Programa, você está concordando com os termos acima e dando sua garantia de não estar localizado em, sob o controle de, ou ser cidadão ou residente de nenhum desses países, e nem estar incluído em nenhuma dessas listas.

7. Garantia limitada.

O LICENCIANTE ISENTA-SE EXPRESSAMENTE DE QUALQUER GARANTIA PELO PROGRAMA, EDITOR E MANUAIS. O PROGRAMA, O EDITOR E OS MANUAIS SÃO FORNECIDOS "COMO ESTÃO" ("AS IS"), SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, GARANTIA IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA OU NÃO-VIOLAÇÃO. O LICENCIANTE ISENTA-SE AINDA DE TODAS AS GARANTIAS COM RELAÇÃO À COMPATIBILIDADE DO SOFTWARE COM O

ANO 2000 ESPECIFICAMENTE, O LICENCIANTE NÃO DÁ NENHUMA GARANTIA DE QUE O DESEMPENHO OU A FUNCIONALIDADE DO PROGRAMA NÃO SERÃO AFETADOS POR DATAS ANTERIORES AO ANO 2000, REFERENTES A ESSE ANO OU POSTERIORES A ELE, OU DE QUE O PROGRAMA SERÁ CAPAZ DE PROCESSAR, FORNECER E/OU RECEBER CORRETAMENTE INFORMAÇÕES DE DATA DURANTE E ENTRE SÉCULOS, INCLUINDO O INTERCÂMBIO ADEQUADO DE INFORMAÇÕES DE DATA ENTRE PRODUTOS OU APLICATIVOS. O LICENCIANTE ISENTA-SE EXPRESSAMENTE DE QUALQUER GARANTIA CONTRA INFRAÇÃO QUE POSSA ESTAR PRESENTE NA SEÇÃO 2-312(3) DO CÓDIGO COMERCIAL UNIFORME NORTE-AMERICANO E/OU EM QUALQUER OUTRO ESTATUTO GOVERNAMENTAL COMPARÁVEL.

Você assume inteiramente qualquer risco decorrente do uso ou desempenho do Programa, Editor e Manual.

No entanto, o Licenciante garante que a mídia que contém o Programa estará isenta de defeitos de material e fabricação sob uso e serviço normais e que o Programa apresentará um desempenho substancialmente em conformidade com o material escrito que o acompanha, por um período de noventa (90) dias a partir da data de compra do Programa.

No caso de a mídia apresentar defeitos durante esse período, e contra apresentação para o Licenciante de uma prova da compra do Programa defeituoso, o Licenciante se compromete a, por sua opção 1) corrigir o defeito, 2) fornecer um produto de igual valor, ou 3) reembolsar o seu dinheiro.

8. Limitação de responsabilidade.

A BLIZZARD, SUBSIDIÁRIAS, AFILIADAS OU LICENCIANTES NÃO SERÃO RESPONSABILIZADOS EM HIPÓTESE ALGUMA POR PERDAS OU DANOS DE QUALQUER ESPÉCIE QUE RESULTEM DO USO DO PROGRAMA, DO EDITOR OU DA REDE DE JOGO ONLINE DA BLIZZARD ENTERTAINMENT, BATTLE.NET, OU OUTRA AUTORIZADA PELA BLIZZARD ENTERTAINMENT, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, PERDA DE NEGÓCIOS, INTERRUPÇÃO DE NEGÓCIOS, FALHA OU MAL FUNCIONAMENTO DO COMPUTADOR OU QUALQUER OUTRO DANO OU PERDA COMERCIAL.

9. Soluções jurídicas.

Você reconhece por meio deste instrumento que o Licenciante sofreria danos irreparáveis caso os termos desta Licença não fossem especificamente cumpridos e, portanto, concorda que o Licenciante tem o direito, sem compromisso, outra garantia ou prova de danos, a soluções jurídicas apropriadas com respeito a violações desta Licença, além de outras medidas que o Licenciante pode ter à sua disposição sob as leis aplicáveis.

12. Disposições gerais.

Considera-se esta Licença composta e executada na Espanha, e qualquer disputa por ela suscitada deve ser resolvida de acordo com a lei espanhola. Esta Licença só pode ser alterada, complementada ou modificada por meio de documento escrito, especificando tal alteração, complementação ou modificação, executado por ambas as partes.

Se qualquer cláusula desta Licença for julgada não aplicável por um tribunal de jurisdição competente, essa cláusula será utilizada até a extensão máxima permitida, e as partes restantes desta Licença permanecerão em pleno vigor e aplicação.

Os termos e condições de uma licença impressa em papel que porventura acompanhem o Programa prevalecem sobre qualquer termo e condição de uma licença que esteja incluída no Programa e que possa ser exibida na tela.

Você reconhece, por meio deste instrumento, que leu e compreendeu a presente Licença e que concorda que o ato da instalação do Programa é um reconhecimento de sua concordância em cumprir os termos e condições da Licença aqui contida. Você também reconhece e concorda que esta Licença é a expressão completa e exclusiva do contrato entre você e Licenciante, e que a Licença prevalece sobre qualquer acordo anterior ou atual, oral ou escrito, e qualquer outra comunicação entre você e o Licenciante, incluindo qualquer contrato de licença escrito ou ajuda online que acompanhe o Programa.

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

REFERÊNCIA RÁPIDA

CONTROLES BÁSICOS DO JOGO

Esc – Ativa/desativa o menu Esc e sai de outros menus.

Botão esquerdo do mouse – Executa ações “inteligentes” dependendo da situação:

Clique num ponto do solo para ir para esse local.

Clique num monstro para atacá-lo usando a habilidade atualmente atribuída ao botão esquerdo do mouse.

Clique e **SECURE** sobre um monstro para atacá-lo repetidamente até você soltar o botão, ou até que o monstro esteja morto.

Pega/larga itens do/no chão, inventário ou cinto.

Opera santuários, portas e arcas.

Interage com NPCs – Falar, Negociar, Jogar, Contratar, Imbuir, Ressuscitar, Acrescentar Encaixes e Personalizar.

Botão direito do mouse – Executa ações “inteligentes” dependendo da situação:

Usa a habilidade atualmente atribuída ao botão direito do mouse num alvo selecionado.

Bebe uma poção selecionada.

Ativa um pergaminho ou livro.

Teclas de setas – Movimentam o mapa automático.

CONTROLES CONFIGURÁVEIS

H – Abre/fecha a tela de ajuda.

A (ou C) – Abre/fecha a tela de atributos do personagem.

B (ou I) – Abre/fecha a tela de inventário da mochila.

P – Abre/fecha a tela do grupo.

M – Abre/fecha a lista de mensagens.

Q – Abre/fecha a lista de missões (Quests).

W – Alterna entre configuração de armas primária/secundária.

O – Abre/fecha a tela de inventário de contratáveis.

Enter – Abre/fecha a janela sobreposta de bate-papo dentro do jogo.

Tab – Abre/fecha o mapa automático.

Home – Centraliza o mapa automático (se a tecla NumLock estiver desativada).

T – Abre/fecha a tela da árvore de habilidades.

S – Abre/fecha o menu Skills (Habilidades).

F1 a F8 – Apronta (ou define) a habilidade do botão esquerdo ou direito do mouse associada. Defina-a abrindo o menu Skill (Habilidade) e posicionando o cursor sobre a habilidade que você deseja atribuir a uma tecla de atalho. Pressione a tecla de atalho desejada enquanto o cursor está sobre o ícone da habilidade.

~ (til) – Abre/fecha um cinto maior do que 1x4.

1, 2, 3 e 4 – Usa o item que estiver no espaço correspondente no cinto.

Ctrl – Mantenha pressionado para correr.

R – Habilita/desabilita o modo “correr sempre”.

Shift – Mantenha pressionado enquanto clica com um botão do mouse para usar a habilidade associada sem sair do lugar.

Alt – Realça todos os itens caídos no chão.

Barra de espaço – Cancela todas as telas e sobreposições e volta ao jogo.

Teclado numérico – Comunicação de voz (ative a tecla NumLock para o seguinte):

0 – O personagem do jogador diz “Socorro!”

1 – O personagem do jogador diz “Siga-me.”

2 – O personagem do jogador diz “Para você.”

3 – O personagem do jogador diz “Obrigado.”

4 – O personagem do jogador diz “Desculpe!”

5 – O personagem do jogador diz “Adeus.”

6 – O personagem do jogador diz “Morra!”

7 – O personagem do jogador diz “Retirada!”

Roda do mouse para cima – Percorre para cima todas as habilidades com teclas de atalho no espaço do botão direito do mouse.

Roda do mouse para baixo – Percorre para baixo todas as habilidades com teclas de atalho no espaço do botão direito do mouse.

V – Alterna o posicionamento do minimapa entre canto superior esquerdo/canto superior direito.

N – Remove mensagens de texto.

Print Screen – Grava a tela em seu diretório do D2 como “screenshotX.jpg”.

Z – Abre/fecha os retratos de todos os membros do grupo.